

## Algoritmo del juego

### Inicio del Algoritmo

1. Iniciamos el juego y mostramos un mensaje de bienvenida al usuario.
2. Creamos una lista de entre 15 y 20 palabras, todas de 5 letras.  
Ejemplo: ["koala", "gallo", "perro", "burro", "oveja", "tigre", "panda", "pulpo", "raton", "cerdo"].
3. Le mostramos la lista al usuario y le deseamos suerte.
4. Seleccionar una palabra aleatoria de la lista y almacenarla como la "palabra".

### Fase de Juego (Bucle Principal)

4. **Bucle:** Continuar mientras el usuario no haya adivinado la palabra.
  - Pedir al usuario que ingrese una palabra de 5 letras.
  - **Validar la entrada:**
    - Si la palabra ingresada no es la correcta:
      - Mostrar un mensaje diciendo los intentos restantes.
      - Volver a solicitar la entrada.
    - Si la entrada es válida, continuar.
  - **Comparar la palabra ingresada con la palabra escogida:**
    - Si la palabra ingresada coincide con la palabra elegida:
      - Mostrar un mensaje de felicitación: "Enhorabuena , ¡has ganado!"
      - Finalizar el bucle.
    - Si no coincide:
      - Mostrar un mensaje indicando que la palabra es incorrecta y permitir otro intento hasta que se quede sin ellos: "Has perdido, inténtalo de nuevo."

### Fin del Juego

5. Mostrar un mensaje final indicando cuál era la palabra en caso de que no la haya adivinado.